

Veni, vidi, vici

Age of Empires

Rise of Rome

Endlich dürfen Sie Age of Empires als Römer spielen. Wie Sie am sichersten Ihr neues Weltreich erschaffen, haben unsere Weisen für Sie auf Papyrus festgehalten.

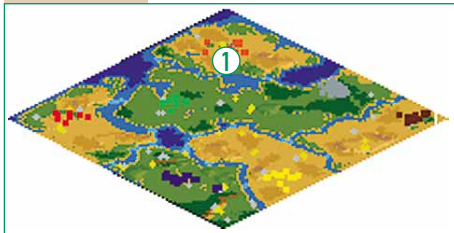
Wir haben für Sie sämtliche Einsätze der Missions-CD Rise of Rome zu Microsofts Age of Empires gelöst. Bringen Sie in den ersten drei Kampagnen Rom zu neuer Glorie, um es in der letzten wieder zu zerstören.

Kampagne 1: Rise of Rome

Szenario 1: Birth of Rome

Zuerst:
PRIESTER

TIP 1: Sie werden von allen Seiten her bedroht und schon nach kürzester Zeit attackiert. Bilden Sie schnell



Birth of Rome: Einen Turm an jede Fahne.

STEINABBAU
hat Vorrang

nen. Sobald Sie genug Ressourcen haben, führen Sie ein Upgrade für die Verteidigungsanlagen durch.

TIP 2: Kümmern Sie sich primär um den Abbau von Steinen. Wenn die Lager im Osten leer sind, ziehen Sie mit Ihren Steinmetzen ein Stück nach Westen. Dort finden Sie weitere Vorkommen. Errichten Sie immer, wenn Sie über genügend Steine verfügen, einen weiteren Turm. Während die meisten Fahnen in der Nähe Ihres Lagers liegen, steht eine abseits im Norden bei (1). Schicken Sie zehn Reiter hin, um den Ort zu sichern. Sobald Sie an jeder Fahne einen Turm gebaut haben, ist das Szenario gewonnen.

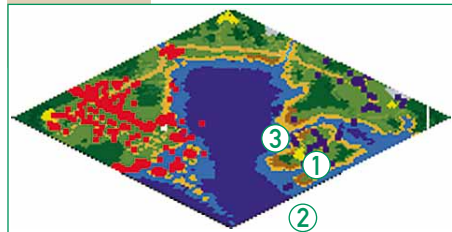
MAUERN
errichten

Szenario 2: Pyrrhus of Epirus

TIP 3: Mauern Sie Ihre Insel bei (2) vollständig ein, damit der Feind nicht landen kann. Um Ihre Stadt bei (1) zu sichern, sperren Sie die Brücke bei (3). Errichten Sie Mauern und Abwehrtürme, und setzen Sie rasch Priester ein, die Gegner konvertieren. Sobald Ihre Wirtschaft brummt, ummauern Sie die ganze Stadt.

BALLISTEN
bauen

TIP 4: Ihr Gegner startet mit einer beachtlichen Anzahl an Truppen. Wenn Sie jedoch die ersten Angriffe mit Hilfe von Priestern und Kriegsgaleeren abgewehrt haben, kehrt Ruhe ein. Beginnen Sie mit der For-



Pyrrhus of Epirus: Mauern Sie sich vollständig ein.

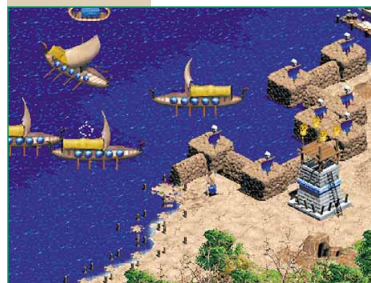
schung. Um die Stadt Ihres Widersachers zerstören zu können, benötigen Sie zehn Ballisten und zwei Priester. Während die Ballisten vorrücken und unwichtige Gebäude sowie leichte

Einheiten des Gegners zerstören, konvertieren die Priester wichtige Gebäude und Kriegselefanten.

Szenario 3: Syracuse

HAFEN
zerstören

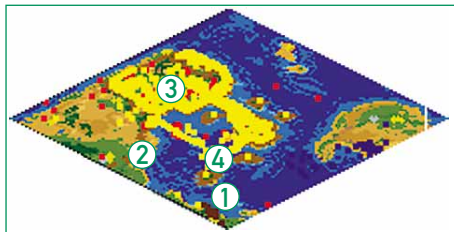
TIP 5: Da Ihr Gegner nicht über eigene Dorfzentren und Arbeiter verfügt, kann er auch keine Waren produzieren. Seine einzige Chance ist die Fischerei. Damit er den Fisch nicht gegen Gold tauschen kann, zerstören Sie den Hafen bei (1). Vernichten Sie dann den Spiegelturm bei (4). Da die Einwohner von Sy-



Zu Tip 3: Wenn Sie Ihre Insel einmauern, kann der Gegner keine Truppen anlanden.

Bekehren Sie
ARCHIMEDES

TIP 6: Sichern Sie sich die kleinen Inseln in der Umgebung. Dort finden Sie ausreichend Gold und Holz. Syracuse ist stark befestigt und kann nur von der südlichen Küste bei (2) aus angegriffen werden. Landen Sie Ihre Truppen dort an, und beginnen Sie systematisch mit der Zerstörung der Stadt. Sobald Sie



Syracuse: Bekehren Sie Archimedes.

Punkt (3) erreicht haben, ziehen Sie die Ballisten zurück und bekehren den Helden Archimedes. Dieser darf auf gar keinen Fall sterben! Anschließend schicken Sie

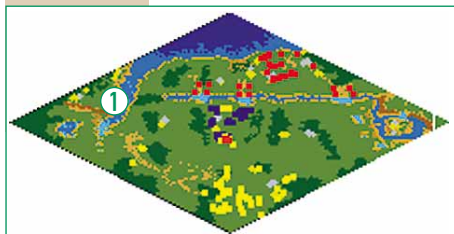
zehn Legionäre in das markierte Gebiet.

Szenario 4: Metaurus

TRUPPEN sammeln

TIP 7: Ziehen Sie sofort alle Ihre Einheiten zusammen, um die ersten Angreifer abzuwehren. Bilden Sie weitere Dorfbewohner aus, und teilen Sie diese zum Holzhacken ein. Der Gegner ist Ihnen überlegen – bereiten Sie die Evakuierung der Stadt vor, um

in eine etwas ruhigere Zone umzusiedeln. Errichten Sie am Westufer ein Regierungsgebäude und einen Hafen. Mit einem Transportboot setzen Sie Ihre Dorfbewohner auf die



Metaurus: Ziehen Sie auf die Halbinsel (1) um.

Halbinsel bei (1) über und errichten sofort ein Dorfzentrum. Danach bringen Sie auch alle weiteren Einheiten auf das andere Ufer.

WUNDER bauen

TIP 8: Auf dieser Halbinsel sind Sie vollkommen sicher, da Ihr Gegner Sie nicht erreichen kann. Stampfen Sie in Ruhe eine kleine Stadt aus dem Boden, und erforschen Sie die Eisenzeit. Danach wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, ein Weltwunder zu errichten. Die benötigten Ressourcen finden Sie in der Nähe. Achten Sie darauf, daß Sie Steine und Gold nicht vorher verschwenden. Hat Ihr Weltwunder 2.000 Jahre überstanden, gehen Sie auch aus diesem Gefecht als strahlender Sieger hervor.

Szenario 5: Zama

BLITZANGRIFF nach Norden

TIP 9: Ihr Gegner ist gefährlich und kann nur in der Anfangsphase so stark angeschlagen werden, daß er sich nicht mehr wehren kann. Rüsten Sie Ihre Steinwerfer zu Katapulten auf, und greifen Sie mit Ihren gesamten Streitkräften die rote Stadt im Norden an.

Ihr Ziel ist es, bei (1) das Dorfzentrum zu zerstören und alle Dorfbewohner des Gegners zu töten. Achten Sie dabei vor allem auf die feindlichen Priester.



Zama: Schlagen Sie sofort gegen Rot los.

VORSICHT vor den Priestern

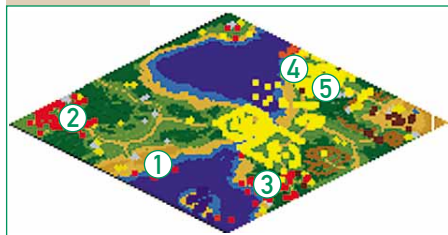
TIP 10: Bauen Sie schnell Ihre Stadt aus. Setzen Sie vor allem auf Priester und Streitwagen. Bauen Sie mit möglichst vielen Dorfbewohnern die benötigten Rohstoffe ab, und errichten Sie ein Weltwunder, sobald Sie über genügend Holz, Gold und Steine verfügen. Passen Sie auf, daß der Feind nicht mit den verbliebenen Priestern Ihre Dorfbewohner konvertiert. Schicken Sie auftauchenden Betbrüdern sofort eine Abteilung Streitwagen entgegen.

Szenario 6: Mithridates

FESTUNG erobern

TIP 11: Ihre Kriegsschiffe greifen den Hafen bei (1) an; landen Sie danach an dieser Stelle mit Ihren

Truppen. Ziehen Sie nach Norden, und attackieren Sie die Karthager bei (2). Als erstes muß das Dorfzentrum zerstört werden. Danach errichten Sie an derselben



Mithridates: Zuerst wird der Hafen (1) zerstört.

Ansiedlung. Die Karthager besitzen noch eine zweite Stadt bei (3) – fangen Sie von dort kommende Schiffe mit Ihren Triremen ab.

HAFEN zerstören

TIP 12: Bauen Sie einen Hafen sowie fünf Katapult- und fünf normale Triremen. Mit diesen greifen Sie die Hafenanlagen bei (3) an. Danach können Sie die Karthager problemlos auch vom Rest der Küste vertreiben. Sobald Sie zehn Ballisten hergestellt haben, starten Sie im Norden (4) eine Invasion. Nachdem die Küste geräumt wurde, landen Ihre Kriegsmaschinen an und bahnen sich einen Weg zum Weltwunder bei (5). Achten Sie dabei auf die Kavallerie, gegen die Ihre Speerschleudern wehrlos sind.

Kampagne 2: Ave Caesar!

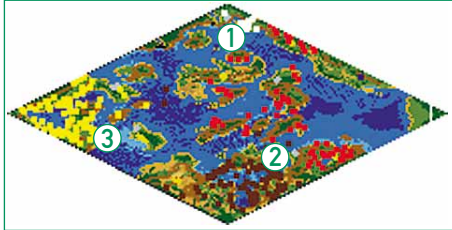
Szenario 1: Caesar vs. Pirates

TRIEMEN bauen

TIP 13: Schicken Sie Cäsar zum Dorf bei (1), welches Sie übernehmen. Verschwenden Sie keine Ressourcen für Landeinheiten, da sich der Krieg zum größten Teil auf dem Meer abspielt. Kommandieren Sie sechs Dorfbewohner zum Holzhacken ab, und stellen Sie zwei Steinmetze ein. Während Sie die Küste mit einer Reihe von Türmen sichern, sollten Sie in Ihrem Hafen Triremen und Katapult-Triremen konstruieren, da bald Piraten auftauchen.

Erst ROT, dann BRAUN

TIP 14: Die roten Piraten sind schwach und lassen sich mit vier Triremen leicht vernichten. Klappern Sie die Inseln ab, und demolieren Sie die Häfen nebst Verteidigungsanlagen. Danach sind die braunen Piraten dran. Damit Ihre Schiffe in die Bucht problemlos eindringen können, reißen Sie zunächst die Mauern bei (2) nieder und vernichten die Ab-

CÄSAR greift ein

Caesar vs. Pirates: Erst Rot, dann Braun, dann Gelb.

wehrtürme. Nachdem die Häfen kaputt sind, ziehen Sie Ihre Schiffe erst mal zur Reparatur zurück.

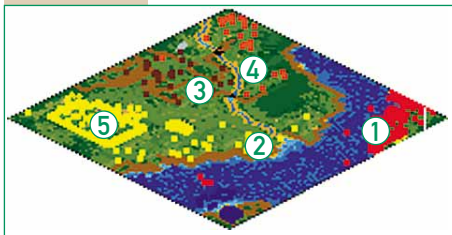
TIP 15: Die gelben Piraten sitzen in einer gut gesicherten Bucht. Laden Sie Cäsar und vier Arbeiter in ein Transportboot; attackieren Sie mit Ihren Schiffen die Küste bei (3). Dann landen dort auch Ihre Einheiten an. Während sich Cäsar um feindliche Katapulte und Kavallerie kümmert, errichten die Arbeiter einen Hafen in der Bucht. So können Sie die Piraten von innen heraus zerstören.

Szenario 2: Britain**SOFORT angreifen**

TIP 16: Nachdem der erste Angriff abgewehrt wurde, machen Sie sich mit Ihrer Flotte auf nach (1). Dort verwüsten Sie alles, was Ihre Schiffe erreichen können. Achten Sie darauf, auch die beiden Fähren zu erwischen, die in der Nähe vor Anker liegen.

Katapulte ZURÜCKHALTEN

TIP 17: Nachdem Sie die Küste bei (2) geräumt haben, landen Sie dort mit allen Truppen. Ihre Zenturios und Legionäre vernichten die anstürmenden Streit-



Britain: Erobern Sie die Ruinen bei (3), (4) und (5).

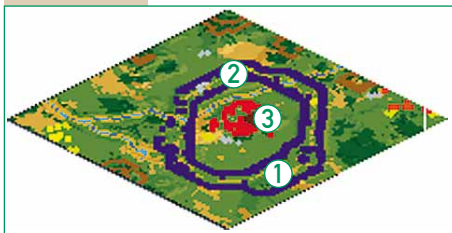
wagen. Achten Sie darauf, daß Ihren aufgerüsteten Ballisten nichts zu stoßt. Die Katapulte sollten sich im Hintergrund halten, da sie sonst leicht Ihre eigenen Kämpfer treffen.

LAGER erobern

TIP 18: Wenden Sie sich nach Osten, und zerstören Sie die Städte dort – der Gegner ist glücklicherweise noch in der Bronzezeit. Da Sie kein Dorfzentrum erobern können, müssen Sie eine Lagergrube einnehmen, um Waren einlagern zu können. Erobern Sie die beiden Ruinen bei (3) und (4). Schicken Sie danach Ihre Katapult-Streitmacht nach (5). In der Stadtmitte des dortigen Ortes liegt die letzte Ruine.

Szenario 3: Alesia**5 BALLISTEN**

TIP 19: Bauen Sie bei (1) Holz und bei (2) Gold ab.



Alesia: Fünf Ballisten gegen Vercingetorix.

Derweil errichten Sie rasch eine Waffenschmiede, um fünf Ballisten zu konstruieren. Brechen Sie ein Stück Ihrer Innenmauer bei (1) ab, und betreten Sie mit Ihren

JAGD auf Vercingetorix

Starteinheiten und den fünf Katapulten den inneren Kreis. Dort liegt das Dorf, in dem sich der gallische Führer aufhält. Bahnen Sie sich einen Weg bis zu (3), und vernichten Sie dort die Abwehrtürme. Der Kavallerie schicken Sie Ihre Fußtruppen entgegen. Danach erledigen Sie Vercingetorix mit den Ballisten.

Szenario 4: Caesar vs. Pompejus**Zugänge ZUMAUERN**

TIP 20: Verlegen Sie Ihre Truppen zum Übergang bei (1). Dort bauen Sie eine Abwehrmauer mit mindestens zwei Türmen.



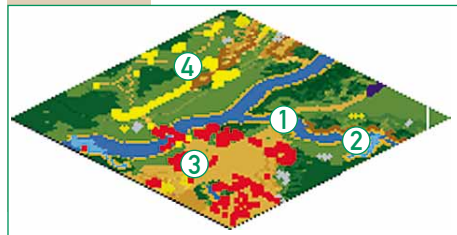
Zu Tip 20: Wenn Sie die schmalen Durchgänge besetzen, kann Pompejus nicht in Ihre Stadt einfallen.

Der Zugang bei (2) kann ebenfalls zugemauert werden – auch dort errichten Sie zwei Türme und platzieren zwei bis drei Katapulte. Ihr Gegner schickt oft einzelne starke Einheiten durch die Gegend. Suchen und

SCHMIEDEN attackieren

konvertieren Sie diese mit ein paar Priestern.

TIP 21: Um die beiden Städte zu zerstören, benötigen Sie alles in allem zehn Reiter, zehn aufgerüstete Ballisten und zwei Priester. Während sich die flinke Kavallerie um Katapulte und Ballisten kümmert, zertrümmern Ihre Kriegsmaschinen die Gebäude. Konzentrieren Sie sich bei



Caesar vs. Pompejus: Errichten Sie Mauern bei (1).

Ihren Angriffen zunächst auf die feindlichen Waffenschmieden an den Punkten (3) und (4), da dort die störenden Katapulte hergestellt werden.

Kampagne 3: Pax Romana**Szenario 1: Actium****TÜRME, Türme, Türme!**

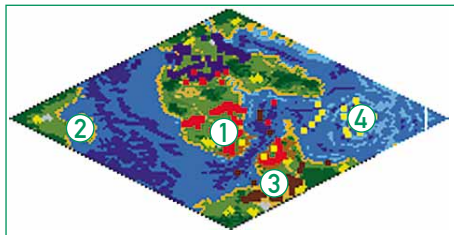
TIP 22: Befestigen Sie nach dem ersten Angriff erst mal Ihre Stadt. Riegeln Sie den südöstlichen Zugang ab, und stellen Sie überall Abwehrtürme auf. Das verschafft Ihnen Zeit, Ihre Ansiedlung aufzubauen. Richten Sie Ihre Forschung auf verbesserte Ballisten aus.

Vom MEER aus angreifen

TIP 23: Die Stadt bei (1) ist gut befestigt. Greifen Sie zunächst von See aus an. Dabei setzen Sie Katapult-Triremen ein, welche über eine höhere Reichweite verfügen als die Abwehrtürme des Gegners. Sind zehn Ballisten fertiggestellt, attackieren Sie Mark Anton's Siedlung auch über Land.

Hafen EROBERN

TIP 24: Die braune Stadt ist nur schwer zu besiegen. Errichten Sie bei (2) ein neues Lager, um den Nach-



Action: Kleopatras Galeere muß versenkt werden.

Galeere von HINTEN angreifen

fensive im Süden der braunen Stadt. Arbeiten Sie sich langsam Richtung Norden vor, und erobern Sie mit einem Priester den Hafen.

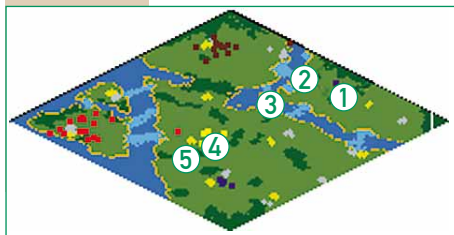
TIP 25: Kleopatras Galeere bei (4) wird von starken Flottenverbänden bewacht. Von hinten ist das Schiff jedoch einfach zu erreichen. Setzen Sie einen Priester in ein Transportboot. Dieses nähert sich Kleopatra vorsichtig und läßt den Priester im seichten Gewässer aussteigen. Erklären Sie ihn zum Märtyrer, womit Sie das Schiff der Königin auf einen Schlag konvertieren. Dann zerstören Sie es.

Szenario 2: Year of the four Emperors

Dorf VERLEGEN

TIP 26: Demolieren Sie das Stadtzentrum, und errichten Sie es beim Weltwunder (1) neu. So können

Sie das gute Stück effektiver schützen. Der braune Gegner wird schon nach kürzester Zeit versuchen, Ihr Wunderwerk anzugreifen. Da er dafür den Fluß bei (2) überqueren muß,



Year of the four Emperors: Schützen Sie Ihr Wunder.

bauen Sie einen Hafen und postieren dort Schiffe, um seine Krieger zurückzuschlagen. Der Übergang wird zugemauert und mit sechs Türmen verstärkt. Die Brücke bei (3) schließen Sie auf die gleiche Art.

GELB attackieren, BRAUN ignorieren

TIP 27: Der gelbe Spieler hat anfangs kaum Krieger. Trainieren Sie zehn Axtkämpfer. Schicken Sie diese nach (4), und vernichten Sie das gelbe Dorf. Durch die Barrikaden an den Flußübergängen bei (2) und (3) hungern Sie den braunen Spieler aus.

ATTACKE aufs rote Wunder

TIP 28: Der rote Spieler wird Sie nicht angreifen, bevor Sie ihn nicht attackiert haben. Zerstören Sie mit je zehn Ballisten und Streitwagen sein Weltwunder bei (5), und ziehen Sie sich auf Ihre Halbinsel zurück. Schlagen Sie die folgenden Angriffe zurück. Rot hat dabei seine Stadt entblößt, mit der Ihre Truppen daraufhin leichtes Spiel haben. Nun müssen Sie nur noch Ihr eigenes Wunder bauen.

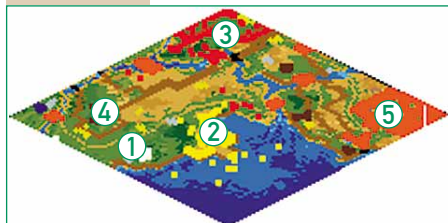
Szenario 3: Ctesiphon

SOFORT Gelb angreifen

TIP 29: Bauen Sie bei (1) Steine ab. Derweil rücken Ihre Truppen vor und unternehmen einen Angriff

schub von Steinen und Gold zu sichern. Sobald wenigstens zehn Ballisten und zwanzig schwere Kriegsschiffe auf Ihr Kommando hören, starten Sie eine Of-

WALL errichten



Ctesiphon: Bei (1) sind reiche Steinvorkommen.

auf die gelbe Stadt bei (2). Während das Katapult die Türme in Schutt und Asche legt, stürzen sich Ihre Soldaten auf die Fußtruppen des Gegners.

TIP 30: Nachdem Gelb ausgeschaltet ist, ziehen Sie sich zurück und errichten einen Wall mit Türmen am Rande des Waldes bei (2). Die Mauer blockiert den Weg einiger roter Dorfbewohner zu ihren Ressourcen – die arglosen Leute laufen dann ins Feuer der Türme. Sobald die

Angriffe der roten Feinde nachlassen, ziehen Sie nach (3) und (4). Dort finden Sie zwei Artefakte. Das dritte Artefakt müssen Sie auf der Karte suchen, da es nach dem Zufallsprinzip verteilt wird. Bringen Sie die eroberten Artefakte nach (5).

Szenario 4: Queen Zenobia

ANGRIFF auf Zenobia

TIP 31: Errichten Sie beim nordöstlichen Dorfzentrum (1) einen Hafen, wo Sie fünf Schiffe bauen. Mit denen zerstören Sie die Häfen der östlichen Insel. Passen Sie jedoch auf die Abwehrtürme auf, die Zenobia überall errichten ließ. Wenn alle Häfen und Schiffe zerstört sind, nehmen Sie die Gebäude nahe der Küste unter Beschuß. Danach wird die Königin Sie nicht mehr behelligen.

In der EISENZEIT losschlagen

TIP 32: Ziehen Sie Mauern quer über die Inseln, auf denen Ihre Dorfzentren stehen. Verstärken Sie die Wälle mit Türmen und Bogenschützen. Arbeiten Sie



Queen Zenobia: Bauen Sie eine starke Flotte auf.

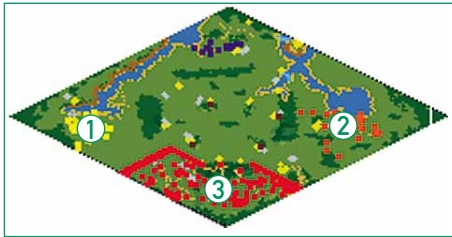
sich bis in die Eisenzeit vor. Haben Sie diese Epoche erreicht, wird es Zeit für einen Großangriff. Die Gegner haben keine Flotten – attackieren Sie also zunächst vom Meer aus. Wenn die Küsten erst ein-

mal geräumt sind, folgen Angriffe durch Kavallerie und Ballisten.

Szenario 5: Coming of the Huns

Tribute ZAHLEN

TIP 33: Zahlen Sie zunächst brav die Tribute an die Hunnen, um nicht angegriffen zu werden. Den gelben Gegner bei (1) können Sie ausschalten, indem Sie zu Beginn einen Hafen errichten und auf dem Seeweg die Siedlung attackieren. Bringen Sie Axtmänner mit einem Transportschiff nach (1). Greifen Sie bevorzugt das Dorfzentrum und die Dorfbewohner an. Vergessen Sie in der Zwischenzeit jedoch



Coming of the Huns: Ignorieren Sie die Hunnen.

BALLISTEN
gegen
Hunnen

Weise wie die der Gelben aus. Allerdings müssen Sie Kavallerie-Einheiten einsetzen, da Ihre Axtschwinger dafür zu schwach sind.

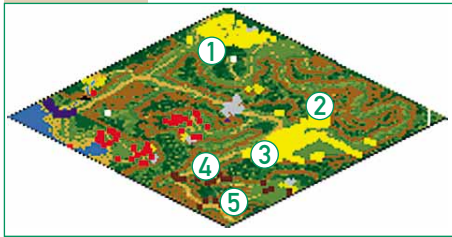
TIP 34: Für die Hunnensiedlung bei (3) benötigen Sie schweres Kriegsgerät: Attackieren Sie mit mindestens zwölf Ballisten und vier Priestern.

Kampagne 4: Enemies of Rome

Szenario 1: Crossing the Alps

RICHTIG
formieren

TIP 35: Stellen Sie Ihre Truppen richtig auf: Kriegselefanten bilden die erste Reihe, Elefantenschützen die zweite. Die gepanzerten Elefanten folgen als letztes. Schicken Sie regelmäßig Späher vor, und ziehen Sie



Crossing the Alps: Die Formation ist wichtig.

TÜRME
ignorieren

nach Norden. Nach kurzer Zeit treffen Sie bei (1) auf eine schlecht befestigte Stadt der Römer. Um kein Feuer auf sich zu ziehen, reißen Sie die Stadtmauer mit gepanzerten Elefanten ein. Dann verlassen Sie die Stadt in Richtung Osten. **TIP 36:** Halten Sie sich südlich, und Sie werden auf eine weitere Stadt der Römer bei (2) treffen. Marschieren Sie dort einfach ein, wobei Sie die Verteidigungstürme ignorieren. Sind Sie bei (3) angelangt, rennen Ihre gepanzerten Kriegselefanten die Mauern ein. Die Schlucht bei (4) wird von mehreren Türmen geschützt; schicken Sie Ihre Dickhäuter stur daran vorbei. Ihre gepanzerten Elefanten sollten Sie dabei in der Mitte Ihrer Streitmacht unterbringen, damit sie nicht das Feuer auf sich ziehen. Durch die Schlucht rücken Sie südöstlich nach (5) vor.

Szenario 2: Third Greek War

Die **ARBEITERFALLE**

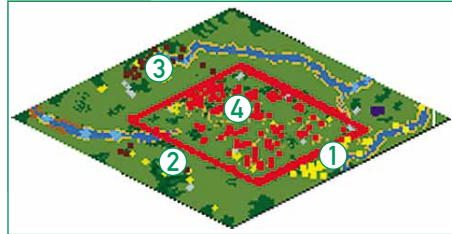
TIP 37: Errichten Sie einen Hafen, und bauen Sie fünf Kriegsschiffe. Diese schicken Sie nach (1), wo sie ein beliebiges Gebäude attackieren. Ihr Gegner wird nun ständig Arbeiter schicken, um das Bauwerk zu reparieren. Diese schalten Sie mit den Schiffen aus, und schon bald hat der gelbe Stamm keine Dorfbewohner mehr. Die wichtigsten Rohstoffe liegen bei (2) – sichern Sie sich diese. Dann attackieren Sie den Gegner bei (3) mit wenigstens zehn Ballisten.

GOLD und STEINE
sichern

nicht, Ihre Stadt zu sichern, da die Verbündeten der Hunnen bei (2) nach kurzer Zeit Angriffe starten werden. Die Siedlung dieser Schurken schalten Sie auf die gleiche

MASSEN
gegen's
Regierungs-
gebäude

TIP 38: Das Regierungsgebäude bei (4) ist extrem gut geschützt. Sie werden mit einfachen Ballisten keinen Erfolg haben. Sie benötigen zehn Reiter, zehn Zenturios, zehn Kriegselefanten und zehn Katapulte, um die Festung zu knacken. Brechen Sie im Norden durch die Mauer. Ihre Kavallerie kümmert sich vorrangig um die gegnerischen Ballisten, während die anderen Ein-



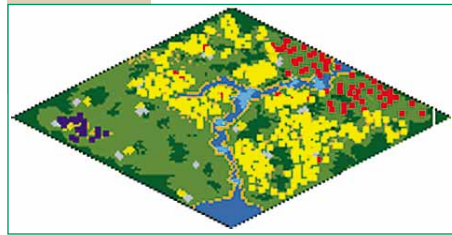
Third Greek War: Das Missionsziel liegt bei (4).

heiten die Türme und Gebäude der Stadt vernichten.

Szenario 3: Spartacus

EISENZEIT
erforschen

TIP 39: Erforschen Sie zunächst die Eisenzeit. Da Sie allerdings angegriffen werden, sobald die Italer alle



Spartacus: Die feindliche Armee erneuert sich nicht.

ausgeschaltet sind, wenden Sie einen kleinen Trick an, um mehr Zeit zu bekommen: In dem südlichen Teil der Karte liegen mehrere Goldvorkommen, die nach kurzer Zeit von den

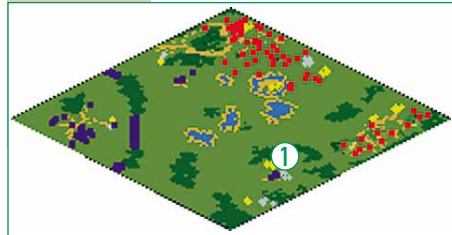
Italern ausgebeutet werden. Halten Sie an jeder Goldmine einen Arbeiter bereit und achten Sie genau darauf, wann ein Italer vorbeiläuft. Diesen mauern Sie völlig ein, so daß er nicht mehr weglaufen kann. Sichern Sie ihn mit vielen Türmen und Einheiten. Nun können die Italer nicht mehr vollständig ausgelöscht werden. Rüsten Sie in Ruhe auf, bis Sie stark genug sind, den Feinden heimzuleuchten.

Italer EIN-MAUERN

Szenario 4: Odenathus vs. Persians

ROHSTOFFE
sichern

TIP 40: Ihr Lager ist zwar relativ gut gesichert; es fehlt jedoch an Gold und Steinen. Deshalb empfiehlt



Odenathus vs. Persians: Bauen Sie ein Lager bei (1).

es sich, bei (1) ein zweites Lager zu errichten, wo es Rohstoffe in Massen gibt. Stellen Sie Türme auf, die Sie später mit Mauern sichern. Holzen Sie den Wald um Ihr Lager nicht ab.

SCHLUSS-OFFENSIVE

TIP 41: Sobald Sie über zehn Elefanten und zehn Ballisten verfügen, attackieren Sie die gegnerischen Lager. Ihr erstes Ziel sollte das Stadtzentrum der östlich gelegenen Siedlung sein.

GUN